C16/C116/Plus 4 Text-manager

Das Textverarbeitungsprogramm mit der
Profiausstattung für den C16/C116/Plus 4.
Blocksatz · Wordwrapping
Such-/Ersetzfunktionen

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft · Hans-Pinsel-Straße 2 · 8013 Haar

Die Informationen im vorliegenden Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht.
Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt.
Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen.
Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können
für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine
Haftung übernehmen.
Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien.
Die gewerbliche Nutzung der in diesem Buch gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig.

»Commodore C16/C116/Plus 4« ist eine Produktbezeichnung der Commodore Büromaschinen GmbH, Frankfurt,
die ebenso wie der Name »Commodore« Schutzrecht genießt. Der Gebrauch bzw. die Verwendung bedarf der Erlaubnis
der Schutzrechtsinhaberin.

© 1986 by Markt&Technik Verlag AG, 8013 Haar bei München
Alle Rechte vorbehalten
Einbandgestaltung: Grafikdesign Heinz Rauner
Druck: Schoder, Gersthofen
Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

Vorwort 4

1 Allgemeines zur Bedienung des Textmanagers 5

2 Laden und Starten des Programms 6

3 Schreiben und Editieren eines Textes 7

4 Komfortables Arbeiten mit den Funktionstasten 8

5 Farbwahl 9

6 Kommandos 10

	Kommando	Bildschirmmeldung	Erklärung	
6.1	CTRL b	*»bytes frei:«*	Anzeige des freien Speicherplatzes	10
6.2	CTRL w	*»breite«*	Einstellen der Formatbreite	10
6.3	CTRL f	*»zu suchen?«*	Suchen einer Zeichenkette	11
6.4	CTRL r	*»was ersetzen?«*	Ersetzen einer Zeichenkette	11
6.5	CTRL R	*»was ersetzen?«*	Globales Ersetzen einer Zeichenkette	11
6.6	CTRL d	*»disk.-befehl«*	Diskettenkommandos und Directory	12
6.7	CTRL s	*»save:«*	Abspeichern eines Textes	12
6.8	CTRL l	*»dokument-name?«*	Laden eines Textes	12
6.9	CTRL p	*»print«*	Ausdrucken eines Textes	13
6.10	CTRL n	*»neu-name:«*	Neubenennung eines Textes im Speicher	13
6.11	CTRL q	*»ende«*	Verlassen des Programms	13

7 Verbesserter Textmanager 14

Übersicht weiterer Markt&Technik-Produkte 15

Vorwort

Sehr geehrter Kunde,

mit dem Textmanager können Sie Texte beliebiger Art auf einfachste Weise erstellen, editieren und ausdrucken. Sie werden nach kurzer Zeit die Vorzüge einer Textverarbeitung gegenüber der Schreibmaschine nicht mehr missen wollen. Um auch wirklich alle Möglichkeiten des Programms ausnützen zu können, bitten wir Sie jedoch, diese Anleitung sorgfältig zu lesen, bevor Sie Ihre ersten Texte erstellen.

Wir wünschen Ihnen ein erfolgreiches Arbeiten mit dem Textmanager.

1 Allgemeines zur Bedienung des Textmanagers

Der Textmanager arbeitet bildschirmorientiert. Das heißt, daß Sie mit Hilfe der vier Cursor-Tasten, der Taste [CLEAR/HOME] sowie der Funktionstasten beliebig auf dem Bildschirm umherwandern und Text editieren, löschen oder einfügen können.

Die standardmäßig eingestellte Textbreite von 70 Spalten kann von Ihnen mit dem Kommando [CTRL] [v] jederzeit geändert werden. Die Standardbreite von 70 Spalten entspricht der im Deutschen üblichen Formatierung eines Textes. Da der Bildschirm des C 16 und des C 116 nicht in der Lage ist, mehr als 40 Zeichen darzustellen, dient der Bildschirm als Fenster auf den Text. Wenn Sie sich aus diesem Fenster herausbewegen, scrollt es, d.h., es bewegt sich in der von Ihnen gewünschten Richtung über den Text.

Um das Erstellen eines Textes so weit wie möglich zu erleichtern, bietet der Textmanager eine Reihe leistungsfähiger Kommandos. Diese Kommandos werden durch Drücken der Taste [CTRL] eingeleitet. Das Programm fragt nun nach dem gewünschten Kommando. Wählen Sie dieses an, indem Sie das jeweilige Kommando eingeben, z.B. [s] für »*save:*« oder [f] für »*zu suchen?*«.

Sie können ein bereits angewähltes Kommando jederzeit durch Drücken der Taste [STOP] verlassen. In diesem Fall wird das Kommando nicht ausgeführt. Auch das Ausdrucken eines Textes kann jederzeit durch Drücken der Taste [STOP] unterbrochen werden.

2 Laden und Starten des Programms

Laden von Diskette:

```
LOAD"TEXTMANAGER",8
```

Laden von Kassette:

```
LOAD"TEXTMANAGER"
```

oder nur

```
LOAD
```

Das Programm wird geladen und kann anschließend mit `RUN` gestartet werden. Sie können sofort mit der Texteingabe beginnen.

3 Schreiben und Editieren eines Textes

Wie bereits dargestellt, dient der Bildschirm beim Schreiben als Fenster auf den Text. Wenn Sie den Rand des Fensters erreichen, bewegt es sich automatisch in der gewünschten Richtung über den Text (scrolling). Beim Erstellen eines Textes ist es nicht nötig, daß Sie sich um die Trennung von Wörtern kümmern. Der Textmanager beherrscht das sog. Wordwrapping. Darunter ist zu verstehen, daß angefangene Wörter, die nicht mehr in eine Zeile passen, automatisch in die nächste Zeile verschoben werden. Dadurch wird zwar ein sehr starker Flatterrand erzeugt, dieser wird jedoch beim Ausdruck durch den sog. Blocksatz vermieden. Sie können somit Ihren Text fließend schreiben und ihn zum Schluß nach Belieben verändern und umgestalten.

Durch Drücken der Taste [RETURN] können Sie in Ihren Text beliebig Leerzeilen einfügen. Zum Editieren des Textes können Sie die vier Cursor-Tasten, die Tasten [HOME], [CLEAR], [DEL], [INST] und die Funktionstasten benutzen:

- Mit den vier Cursor-Tasten bewegen Sie sich wie gewohnt eine Zeile nach oben oder unten bzw. eine Spalte nach rechts oder links. Sollten Sie dabei den rechten, linken, oberen oder unteren Rand des Bildschirmfensters erreichen, wird das Bildschirmfenster in die entsprechende Richtung verschoben.
- [HOME] bewegt den Cursor in die oberste Textzeile des Bildschirms.
- [CLEAR] setzt den Cursor in die unterste Textzeile.
- [DEL] löscht das Zeichen, auf dem sich der Cursor gerade befindet.
- [INST] fügt vor dem Zeichen, auf dem sich der Cursor befindet, ein Leerzeichen ein.

4 Komfortables Arbeiten mit den Funktionstasten

Mit Hilfe der Funktionstasten können Sie erheblich schneller an bestimmte Textstellen gelangen, als dies allein durch Benutzung der Cursor-Tasten möglich wäre:

[F1] bewegt den Cursor zum rechten Bildschirmrand.

[F4] bewegt den Cursor zum linken Bildschirmrand.

[F2] setzt den Cursor auf die äußerste rechte Spalte (standardmäßig Spalte 70).

[F5] setzt den Cursor auf Spalte 1.

Die Zeile, in der sich der Cursor befindet, bleibt bei Benutzung dieser Funktionstasten unverändert.

[F3] verschiebt das Bildschirmfenster auf den Anfang des eingegebenen Textes und setzt den Cursor auf den Anfang der ersten Textzeile.

[F6] verschiebt das Bildschirmfenster zum Textende hin und setzt den Cursor auf den Anfang der letzten Textzeile.

5 Farbwahl

Die beiden Funktionstasten [HELP] und [F7] haben eine besondere Bedeutung, die nichts mit der Cursor-Bewegung zu tun hat: Mit ihrer Hilfe können Sie die Farben von Bildschirmrahmen und Bildschirmhintergrund individuell einstellen:

[HELP] verändert die Farbe des Bildschirmhintergrundes

[F7] verändert die Farbe des Bildschirmrahmens

6 Kommandos

Um die Erstellung eines Textes so einfach wie möglich zu gestalten, verfügt der Textmanager über eine Reihe leistungsfähiger Kommandos. Um ein solches Kommando einzugeben, drücken Sie bitte zuerst die Taste [CTRL]. Sie werden nun nach dem Namen des gewünschten Kommandos gefragt. Die verschiedenen Kommandos sind: [CTRL] [b] für *»bytes frei:«*, [CTRL] [w] für *»breite«*, [CTRL] [f] für *»zu suchen?«*, [CTRL] [r] für *»was ersetzen?«* (einmaliges Ersetzen einer Zeichenkette), [CTRL] [R] für *»was ersetzen?«* (globales Ersetzen einer Zeichenkette), [CTRL] [d] für *»disk.-befehl«*, [CTRL] [s] für *»save:«*, [CTRL] [l] für *»dokument-name?«*, [CTRL] [p] für *»print«*, [CTRL] [n] für *»neu-name:«*, [CTRL] [q] für *»ende«*. Beachten Sie bitte, daß Sie jede Funktion zu jeder Zeit durch Drücken von [STOP] verlassen und in den Textmodus zurückkehren können.

6.1 [CTRL] [b] Anzeige des freien Speicherplatzes

Das Kommando [CTRL] [b] zeigt Ihnen den für die Texteingabe noch verfügbaren Speicherplatz an. Jedes Textzeichen entspricht einem Byte. Der Textmanager geht außerordentlich sparsam mit dem verfügbaren Speicherplatz um: das Wordwrapping benötigt keinerlei zusätzlichen Speicherplatz, und eine Leerzeile wird intern als ein einziges Byte dargestellt. Sie können daher in Ihren Text beliebig viele Leerzeilen einfügen, ohne befürchten zu müssen, daß dies den Speicherplatz rapide verkleinern würde.

6.2 [CTRL] [w] Einstellen der Formatbreite

Die Formatbreite ist auf einen Standardwert von 70 Spalten voreingestellt. Mit Hilfe des Kommandos [CTRL] [w] können Sie diese Einstellung jederzeit im Bereich zwischen 35 und 99 Spalten verändern.

Wenn Sie die Formatbreite auf einen Wert einstellen, der unter 38 Spalten liegt (35, 36, 37), sehen Sie den Text in seiner gesamten Breite auf dem Bildschirm. Ein vertikales Scrolling findet nicht mehr statt. Eine solche Einstellung ist daher besonders vorteilhaft, um den Text zum Schluß noch einmal durchzugehen und Tippfehler oder Unkorrektheiten zu beseitigen.

Beachten Sie bitte, daß der Text in dem eingestellten Format auch ausgedruckt wird. Es ist nur dann sinnvoll, den Text mit einer Formatbreite von mehr als 75 Zeichen auszudrucken, wenn Sie über einen Drucker verfügen, der überbreites Papier verarbeiten kann.

6.3 [CTRL] [f] Suchen einer Zeichenkette

Wenn Sie die Funktion [CTRL] [f] anwählen, können Sie eine beliebige Zeichenkette eingeben. Von der Cursor-Position an beginnend, durchsucht das Programm den Text nach dieser Zeichenkette. Wenn Sie die gesuchte Textstelle gefunden haben, können Sie durch Drücken der Taste [RETURN] das Programm dazu veranlassen, die nächste Textstelle zu suchen, an der die gesuchte Zeichenkette auftritt. Wenn Sie nicht [RETURN], sondern eine beliebige andere Taste drücken, verlassen Sie die »such«-Funktion.

6.4 [CTRL] [r] Ersetzen einer Zeichenkette

Die Funktion [CTRL] [r] ersetzt eine Zeichenkette, die sie ab der momentanen Cursor-Position sucht, durch eine andere Zeichenkette. Nach Anwahl dieser Funktion werden Sie aufgefordert, zuerst die gesuchte Zeichenkette und anschließend die Zeichenkette einzugeben, die als Ersatz dienen soll.

Wenn die gesuchte Zeichenkette gefunden wurde, können Sie diese durch Betätigen der Taste [RETURN] ersetzen. Wenn Sie eine beliebige andere Taste drücken, wird die Zeichenkette nicht ersetzt. Sie können nun entweder mit [RETURN] die nächste Textstelle finden, an der die gesuchte Zeichenkette auftritt, oder aber mit einer beliebigen anderen Taste die *»was ersetzen?«*-Funktion verlassen. Sie können mit dem [CTRL] [r]-Kommando eine Zeichenkette ersetzen, eine Zeichenkette finden, diese dann jedoch nicht ersetzen und die nächste suchen usw. Ob eine gefundene Zeichenkette ersetzt wird oder nicht, bleibt in jedem Fall Ihnen überlassen.

6.5 [CTRL] [R] Globales Ersetzen einer Zeichenkette

Diese Funktion wählen Sie an, indem Sie auf die Frage nach dem gewünschten Kommando ein großes R eingeben ([R] = [SHIFT] + [r]). Sie ersetzt ab der momentanen Cursor-Position eine Zeichenkette durch eine andere. Im Gegensatz zur [CTRL] [r]-Funktion verläuft hier das Ersetzen ohne Ihr weiteres Zutun. Es wird global im gesamten Text ersetzt, bis das Textende erreicht ist. Mit Hilfe dieser Funktion können Sie somit außerordentlich komfortabel im gesamten Text z.B. die Zeichenkette »C 16« durch die Zeichenkette »Commodore 16« ersetzen. Da der Vorgang bei der momentanen Cursor-Position beginnt, können Sie entscheiden, ob Sie eine Zeichenkette erst ab einer bestimmten Textstelle ersetzen wollen oder ob diese Zeichenkette im gesamten Text ersetzt werden soll (setzen Sie im letzteren Fall den Cursor mit [F3] auf den Textanfang).

6.6 [CTRL] [d] Diskettenkommandos und Directory

Diese Funktion können Sie leider nur benutzen, wenn Sie Besitzer einer Floppy-Disk sind. In diesem Fall können Sie das Disketteninhaltsverzeichnis laden, die Floppy initialisieren, Disketten formatieren, Files löschen usw.

Diskettenkommando	Format des Befehls
Inhaltsverzeichnis laden	$
Initialisieren	i
Validieren	v
Formatieren	n:name,id
Files löschen	s:file1,file2,...

Nach Eingabe eines Diskettenkommandos wird dieses ausgeführt, und die Fehlermeldung der Floppy wird eingelesen.

6.7 [CTRL] [s] Abspeichern eines Textes

Zum Abspeichern eines Textes auf einer Kassette ist es nicht nötig, daß Sie diesem Text mit der Funktion »neu-name« einen Namen geben. Zum Abspeichern auf Diskette muß jedoch unbedingt ein Name angegeben werden. Das Programm geht standardmäßig davon aus, daß der Text auf Kassette abgespeichert wird. Wenn dies der Fall ist, so drücken Sie nach dem Anwählen dieser Funktion bitte die Taste [RETURN]. Wollen Sie einen Text jedoch auf Diskette abspeichern, so geben Sie bitte ein *d* ein, und drücken Sie anschließend [RETURN]. Beim Abspeichern auf Diskette wird anschließend wieder die Fehlermeldung der Floppy eingelesen.

6.8 [CTRL] [l] Laden eines Textes

Geben Sie nach Anwahl der Funktion *»dokument-name?«* bitte den Namen des zu ladenden Textes ein, wenn von Diskette geladen wird. Wird von Kassette geladen, brauchen Sie nicht unbedingt einen Namen einzugeben; es genügt, wenn Sie [RETURN] drükken. Beim Laden von Kassette drücken Sie nun bitte die Taste [RETURN], und das Programm wird geladen. Beim Laden von Diskette ändern Sie bitte das standardmäßig eingestellte *c* in ein *d* für disk ab, bevor Sie [RETURN] drücken.

6.9 [CTRL] [p] Ausdrucken eines Textes

Der Textmanager druckt im Blocksatz aus, d.h., der durch das Wordwrapping erzeugte Flatterrand wird ausgeglichen, indem eine Zeile durch Einfügen von Leerzeichen zwischen den einzelnen Wörtern aufgefüllt wird. Das Ergebnis ist ein vollkommen gleichmäßiger rechter Rand. Beim Ausdruck können Sie mehrere Parameter einstellen, für die die meistgebräuchlichen Werte vorgegeben werden:

- Ob Sie Einzel- oder Endlospapier verwenden (*»single sh.: y«* bzw. *»single sh.: n«*).
- Wie lang das von Ihnen verwendete Papier in Zeilen ist (voreingestellt ist die Standardlänge von 72 Zeilen).
- Wie viele Zeilen pro Blatt ausgedruckt werden sollen.

Um die einzelnen Parameter zu verändern, können Sie sich mit den Tasten [↓] bzw. [↑] von einem Eingabefeld zum anderen bewegen. Der Ausdruck wird mit der Taste [RETURN] gestartet. Wenn Sie Endlospapier angegeben haben (*»single sh.: n«*), nimmt das Programm nach jeder ausgedruckten Seite einen automatischen Seitenvorschub vor. Sie können den Ausdruck jederzeit (z.B. wenn sich das Papier verklemmt hat) durch Drücken der Taste [STOP] anhalten.

Wenn Sie längere Dokumente zu schreiben haben, für die der Rechnerspeicher zu klein ist und die Sie in mehreren Teilen abspeichern müssen, gibt es eine Möglichkeit, diese aneinanderhängend auszudrucken: Geben Sie an (auch wenn Sie mit Endlospapier arbeiten): *»single sh.: y«*. Nun findet kein Seitenvorschub statt, Sie können einen weiteren Text laden und diesen unmittelbar hinter dem vorhergehenden ausdrucken.

6.10 [CTRL] [n] Neubenennung eines Textes im Speicher

Um dem Text, der gerade in Bearbeitung ist, einen neuen Namen zu geben, betätigt man das Kommando [CTRL] [n] und gibt den Ersatznamen ein, den man mit [RETURN] bestätigt.

6.11 [CTRL] [q] Verlassen des Programms

Wenn Sie [CTRL] [q] anwählen und anschließend [RETURN] drücken, verlassen Sie das Programm und kehren in den normalen Eingabemodus zurück. Vergewissern Sie sich vor Betätigen von [RETURN], daß Sie den geschriebenen Text auch abgespeichert haben.

7 Verbesserter Textmanager

Bei der Ihnen vorliegenden Programmversion handelt es sich um das überarbeitete Textverarbeitungsprogramm Textmanager. Jetzt ist es Ihnen auch möglich, einen von der neuen Commodore-Floppy 1551 geladenen Text auszudrucken.

Einzige Ausnahme bildet der Fehlerkanal, der bei der 1551 nach Diskettenfunktion nicht ausgegeben wird. Hier muß also mit einem Blick auf die LED der Floppy die korrekte Ausführung der Funktion überprüft werden. Dem vergrößerten Speicher des auf 64 Kbyte erweiterten C 16/C 116 wird nun Textmanager gerecht. Auch Plus-4-Besitzer können mit dem neuen Textmanager arbeiten.

Diese neue Version ermöglicht außerdem die Erstellung von Umlauten. Durch gleichzeitiges Drücken der Commodore-Taste [C=] und der Tasten [A], [U], [O] oder [S] erscheinen die Buchstaben *ä, ü, ö, ß* auf dem Bildschirm. Die großen Umlaute *Ä, Ö, Ü* erreicht man durch gleichzeitiges Drücken der Tasten [C=] und [Q], [W], [E]. Die Umlaute sind natürlich ebenso über die Funktionen *»zu suchen?«* und *»was ersetzen?«* ansprechbar. Die oben genannten Umlaute werden von grafikfähigen Druckern, wie MPS-801, MPS-803 oder Kompatiblen ausgedruckt.

Durch Voranstellen von r ([C=] [R]) können Textpassagen invers ausgedruckt werden (ein zweites r beendet den Inversmodus). Über die Tastenkombination [SHIFT] [*] wird eine Unterstreichungslinie erzeugt.

Die Dauerfunktionen können ca. 12fach beschleunigt werden, indem man die Tasten [C=] [SHIFT] gedrückt hält; dies ist beim Gebrauch der Cursortasten besonders nützlich. Verfügt der Monitor über einen Lautsprecher, so ertönt beim Drücken einer Taste ein Ton; somit kann der ständige Kontrollblick zum Monitor entfallen. Mit einer Diskettenoperation durch den entsprechenden Control-Befehl wird der Beep automatisch abgeschaltet, da es sonst bei einigen Floppytypen zu einem Dauerbeep kommen kann. Nach Ausführung des Befehls oder Abbruch durch [RUN/STOP] meldet er sich jedoch zurück.

Das Programm Textmanager ist bei *»dokument-name?«* und *»save:«* auf die Verwendung einer Diskettenstation voreingestellt. Hierbei erscheint am Bildschirm ein *d*. Soll mit Kassette gearbeitet werden, so muß jeweils das *d* mit einem *c* überschrieben werden. Wird an dieser Stelle ein anderes Zeichen eingegeben, so springt der Cursor an die Eingabestelle zurück und wartet auf eine neue Eingabe.

Ein mit Textmanager erstellter Text darf niemals die eingestellte maximale Zeilenlänge überschreiten, da dies beim Ausdruck unweigerlich einen Systemabsturz zur Folge hätte. Der Grund hierfür ist das Wordwrapping, bei dem der Computer versucht, ein Wort, das nicht mehr ganz in eine Zeile paßt, in die nächste Zeile zu verschieben. Bei einer auf 70 Zeichen eingestellten Zeilenlänge dürfen also maximal 70 Zeichen ohne trennendes [Space] hintereinanderstehen.

C16/C116-PROGRAMM-SAMMLUNG

11 Top-Programme für den C16/C116. Super-Spiele mit toller Grafik, wichtige Utilities:

- **TEXT 1.0** – ein einfaches, aber dennoch größtenteils menügesteuertes Textverarbeitungsprogramm.
- **BASIC-Tool** – mit dieser sensationellen BASIC-Erweiterung haben Sie 13 wichtige Befehle zur Verfügung, die im C16/C116-BASIC fehlen.
- **DATAGENERATOR** – wandelt einen frei zu wählenden Speicherbereich in DATA-Zeilen um.

Die C16/C116-Programmsammlung wird auf zwei Kassetten mit Bedienerhandbuch geliefert.

Hardware-Anforderungen:
– C16/C116 mit Datasette
– für Ausdrucke Commodore-Drucker

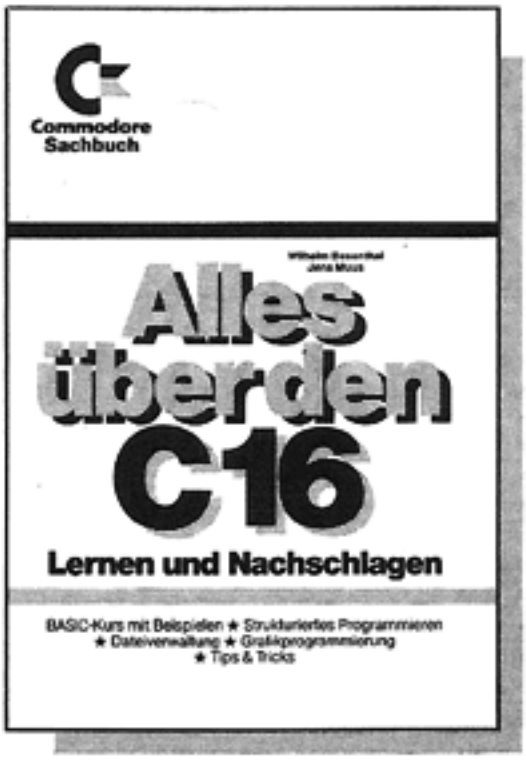
Bestell-Nr. MS 628
DM 29,90
inkl. MwSt.
Unverbindliche Preisempfehlung.

Markt&Technik
UNTERNEHMENSBEREICH
BUCHVERLAG
Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München

610361

Neue Titel aus der Commodore-Sachbuchreihe

Jetzt bei Markt & Technik



W. Besenthal/J. Muus

Alles über den C 16

1986, 292 Seiten

Ein Buch, das alle Informationen für ein erfolgreiches Programmieren mit dem C 16/C 116 enthält. Ausgangspunkt ist ein kompletter BASIC-Kurs, der anhand vieler Beispiele in die Arbeit mit der am weitesten verbreiteten Programmiersprache einführt. Außerdem: ein Kapitel Aufbau und Funktion der Hardware.

Best.-Nr. MT 90385
ISBN 3-89090-385-1

DM 39,-

Alles über den C 64

2., überarbeitete Auflage 1986, 514 Seiten

Das umfangreiche Grundlagenbuch für den Commodore 64. Es enthält ein »BASIC-Lexikon« mit allen Befehlen, Anweisungen und Funktionen in alphabetischer Reihenfolge. Besonders interessant: ein Kapitel über die Programmierung in Maschinensprache sowie über das Kernal. Mit Anhang zu GEOS.

Best.-Nr. MT 90379
ISBN 3-89090-379-7

DM 59,-

Markt&Technik
UNTERNEHMENSBEREICH
BUCHVERLAG
Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München

610364